



(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2001-62032

(P2001-62032A)

(43)公開日 平成13年3月13日(2001.3.13)

(51)Int.Cl. <sup>7</sup>	識別記号	F I	テーマコード(参考)
A 6 3 F 5/04	5 1 2 5 1 1	A 6 3 F 5/04	5 1 2 D 5 1 1 C

審査請求 未請求 請求項の数4 O L (全 12 頁)

(21)出願番号 特願平11-241156

(22)出願日 平成11年8月27日(1999.8.27)

(71)出願人 390026620

山佐株式会社

岡山県新見市高尾362-1

(72)発明者 山口 卓

岡山県新見市高尾362の1 山佐株式会社  
内

(72)発明者 青木 良夫

岡山県新見市高尾362の1 山佐株式会社  
内

(74)代理人 100089004

弁理士 岡村 俊雄

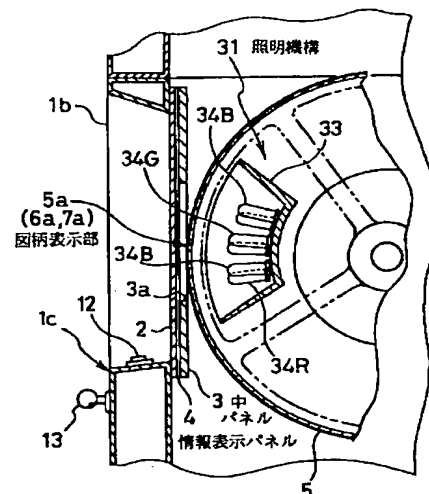
最終頁に続く

(54)【発明の名称】 スロットマシン

(57)【要約】

【課題】 前面パネルの背面又は背面近傍に光透過性の文字や絵図や線図を情報表示パネルにドットパターンで表示可能にし、しかもその表示する文字や絵図等を、必要に応じて見え易く或いは見えにくくすること。

【解決手段】 光透過性のある情報表示パネル4は、ガラス基板とその背面に形成された薄膜形のEL素子とで構成され、情報表示パネル4は発光可能な多数行多数列のドットを介してドットパターンで表示可能なマトリクス表示部を有する。一方、図柄表示部5aの回転リール5の内側に設けた照明機構31により、赤LED34Rと緑LED34Gと青LED34Bの組合せて、3原色を含む複数色の光で照明される。これにより、情報表示パネル4に表示される入賞ライン、アニメーション、絵図等が浮き上がるように明瞭に表示されたり、見えにくくなる。



前方 ←

34R:赤発光ダイオード(赤LED)

34G:緑発光ダイオード(緑LED)

34B:青発光ダイオード(青LED)

## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 複数の図柄表示部に夫々図柄をスクロール表示可能な図柄表示手段と、これら図柄表示部とその周囲部の前面側に配設された透明な前面パネルとを備えたスロットマシンにおいて、前記前面パネルの背面または背面近傍に、複数行複数列のドットを介してドットパターンで表示可能なマトリクス表示部を備えた光透過性のある情報表示パネルと、前記情報表示パネルの表示色に関連した色で発光可能で前記図柄表示手段を照明する照明手段と、を備えたことを特徴とするスロットマシン。

【請求項2】 前記各図柄表示部に設けられた回転リールの外周部を半透明に構成し、前記照明手段を各回転リールの内側に設けたことを特徴とする請求項1に記載のスロットマシン。

【請求項3】 前記情報表示パネルのマトリクス表示部は、複数の図柄表示部に対応する位置に、文字や絵図や複数の入賞ラインをドットパターンで表示可能に構成され、前記照明手段は、少なくとも情報表示パネルの発光色に対して同系色と補色とに切換えて発光可能に構成されたことを特徴とする請求項1又は2に記載のスロットマシン。

【請求項4】 前記情報表示パネルが透明EL（エレクトロルミネッセンス）パネルであり、前記照明手段は赤、緑、青に夫々発光可能な3種類の光源であることを特徴とする請求項1～3の何れかに記載のスロットマシン。

## 【発明の詳細な説明】

## 【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明は、スロットマシンに関する。特に前面パネルの背面側に複数行複数列のドットを介してドットパターンで表示可能な情報表示パネルを設けたものに関する。

## 【0002】

【従来の技術】 3リール式の一般的なスロットマシンは、1～3枚のメダルを投入してからスタートレバーの操作で3つの回転リールを回転させ、ストップボタンの操作でリールの回転を停止させる。このとき、メダル枚数に応じて有効化された1又は複数の入賞ライン上の停止図柄の組合せによって、入賞かハズレかが判定される。そして、入賞したときには、図柄の種別に応じた枚数のメダルを遊技者に払い出すようになっている。例えば、図23のスロットマシン100では、前面パネルから見えるように、種々の表示器や表示ランプ等が設けられている。

【0003】前面パネル103の中央部には図柄表示窓103a～103cが形成され、前面パネル103の背面側にある3つの回転リール105～107の外周部の複数の図柄のうちの前面側の3つの図柄が正面から見える。図柄表示窓103a～103cの上側には、レギュ

ラーボーナス（当たり）やビッグボーナス（大当たり）などの入賞のときに点灯する12個のボーナスランプ110、リプレイが可能であることを指示するリプレイランプ111等の表示ランプが設けられている。尚、ランプ110、111はLEDランプからなる。

【0004】前面パネル103の右下隅部及び左下隅部には、有効化された入賞ラインに対応する3つの図柄の組合せが「当たり」や「大当たり」に入賞したときに、クレジットとして払い出すメダルの枚数等を2桁の7セグメント数字で表示する7セグメント表示器と、メダル貯留枚数を2桁の7セグメント数字で表示する7セグメント表示器112とが夫々設けられている。

【0005】一方、前面パネル103の前面側には、図柄表示窓103a～103cを介して表示される3列×3行からなる9つの図柄に対して、1枚のメダル投入で有効になる中段の1メダル用入賞ラインL1と、2枚のメダル投入で追加的に有効になる2本の2メダル用入賞ラインL2、L3と、3枚のメダル投入で追加的に有効になる3メダル用入賞ラインL4、L5とが夫々印刷されている。また、夫々のラインの左側には対応するラインが有効化されたとき、対応するラインに図柄が揃ったとき等に点灯するライン表示ランプが設けられている。また一般に、回転リールは奥まった位置に配設されているので、前面パネルの裏側に回転リールを照明するための手段が設けられている。

【0006】ところで、最近、遊技性を高めたり入賞を判別し易くする為に、前面パネルに補助表示手段を設け、この補助表示手段を介してラインや図形を表示する技術が種々提案されている。例えば、特開平4-220276号公報に記載の3リール式スロットマシンでは、各回転リールに対応する図柄表示窓の前側に、3組の液晶シャッターを列状に配置し、各ゲーム終了時に入賞の組合せ図柄を表示窓を介して表示する一方、入賞でない残り6つの図柄に対応する液晶シャッターを不透明に切換えることで、入賞ライン上の3つの入賞図柄のみを図柄表示窓に表示させるようにしてある。

【0007】特開平11-99240号公報に記載の9リール式スロットマシンでは、図柄表示窓を形成した前面パネルの裏面に、縦3本、横3本、斜め2本の合計8本の入賞ラインに対応させて、薄い帯状のELテープ（エレクトロルミネッセンステープ）を夫々固定して設けてある。メダル投入毎に有効化される入賞ラインのELテープを表示させ、各ゲーム終了時にその入賞した入賞ラインのELテープを点滅表示するようにしている。この場合、前面パネルの裏側に照明用の蛍光灯が設けられ、この蛍光灯の照明により、各リールの外周面や前面パネルを照射することにより、遊技者は各シンボル表示窓を介して、9つのシンボルを明瞭に見えるようにしてある。

【0008】

【発明が解決しようとする課題】 特開平4-220276号公報のスロットマシンでは、液晶シャッターを閉じて入賞してない図柄を隠すことができるが、有効化されなかった入賞ラインも常に表示され、常に多数の入賞ラインが表示される。それ故、各回転リールの図柄が見にくくなること、種々の表示ランプや表示器などは別途設ける必要があり、構成が複雑化すること等の問題がある。

【0009】特開平11-99240号公報のスロットマシンでは、有効化された入賞ラインだけを表示させることができる。しかし、各入賞ラインは前面パネルに形成した図柄表示窓の仕切り枠により分断表示されるため、連続的に連なる入賞ラインとして表示することができない。その他の表示ランプや7セグメント表示器などは別途設ける必要があるなどの問題がある。

【0010】このように、従来提案されている技術では、表示の目的、内容が特化されており、遊技者にあきられやすく、また、汎用性に乏しいという問題があった。本発明の目的は、前面パネルの背面又は背面近傍に光透過性の文字や絵図や線図を情報表示パネルにドット

【0011】

【課題を解決するための手段】 請求項1のスロットマシンは、複数の図柄表示部に夫々図柄をスクロール表示可能な図柄表示手段と、これら図柄表示部とその周囲部の前面側に配設された透明な前面パネルとを備えたスロットマシンにおいて、前面パネルの背面または背面近傍に、複数行複数列のドットを介してドットパターンで表示可能なマトリクス表示部を備えた光透過性のある情報表示パネルと、情報表示パネルの表示色に関連した色で発光可能で図柄表示手段を照明する照明手段とを設けたものである。また、複数の情報表示パネルを重ねて設けることもある。情報表示パネルの表示色に関連した色として、同色及び補色を例示し得る。

【0012】前面パネルの背面または背面近傍に設けられた情報表示パネルは、例えば透明EL（エレクトロルミネッセンス）素子等を主体にして構成した光透過性のある発光可能なパネルで構成されている。所定の色に発光可能な複数行複数列のドットを介してドットパターンで表示可能なマトリクス表示部に、メダル投入で有効化される入賞ラインだけを表示させたり、複数文字のメッセージや絵図や線図を表示させたりすることができる。

【0013】例えば、情報表示パネルのマトリクス表示部に、説明情報やメッセージなどの文字、「当たり」や「大当たり」や「リーチ状態」のときなどに、ゲームを盛り上げるような種々の絵図、メダル投入枚数に応じて有効化された入賞ラインなどの線図等の情報表示をドッ

トパターンで表示することができる。しかも、情報表示パネルは光透過性のものであり、照明手段は、情報表示パネルの表示色に関連のある色で発光可能であるから、照明手段の発光色を適宜選択することにより、情報表示パネルの表示を妨げることなく回転リールを照明することができる。

【0014】ここで、前記各図柄表示部に設けられた回転リールの外周部を半透明に構成し、前記照明手段を各回転リールの内側に設けた場合（請求項1に従属の請求項2）には、各回転リール内側の空きスペースを有効活用して照明手段をコンパクトに設けることができる。しかも、照明手段からの光を、半透明である回転リールの外周部を介して広角度に且つ均一に拡散させて、情報表示パネルにバックライトとして照明させることができる。

【0015】また、前記情報表示パネルのマトリクス表示部は、複数の図柄表示部に対応する位置に、文字や絵図や複数の入賞ラインをドットパターンで表示可能に構成され、前記照明手段は、少なくとも情報表示パネルの発光色に対して同系色と補色とに切換えて発光可能に構成された場合（請求項1又は2に従属の請求項3）には、照明手段により情報表示パネルの発光色と補色関係にある光で照明しながら、メダル投入毎に、投入枚数に応じて有効化された入賞ラインや文字や絵図等を表示することで、これら入賞ラインや文字や絵図等を、複数の図柄表示部に対応させてドットパターンにより、明瞭に且つ際立たせて表示させることができる。

【0016】一方、照明手段により情報表示パネルの発光色と同系色の光で照明することで、これら入賞ラインや文字や絵図等を意図的に見えにくくすることができる。これにより、より多様な演出が可能となる。

【0017】また、前記情報表示パネルが透明EL（エレクトロルミネッセンス）パネルであり、前記照明手段は赤、緑、青に夫々発光可能な3種類の光源である場合（請求項1～3の何れかに従属の請求項4）には、EL素子はその蛍光体に電界を印加したときの励起発光により発光するものであり、例えばZnS（硫化亜鉛）などの蛍光体を含む発光層の両端間に直流電圧又は交流電圧を印加することにより、蛍光体の種類に応じた色調で発光する。

【0018】しかも、赤、緑、青に夫々発光可能な3種類の光源を組合せてバックライトとして発光させることにより、赤、緑、青以外に、橙色や桃色や黄緑等の所望の色の光を択一的に発光させることができる。その結果、回転リール上の絵柄を照明すると同時に、情報表示パネルに表示された入賞ラインや絵図等を効果的に表示させたり、見えにくくしたり、更にはゲームを効果的に盛り上げることができる。赤、緑、青に夫々発光可能な光源としては、発光ダイオードを例示し得る。

【0019】

【発明の実施の形態】以下、本発明の実施の形態について図面に基いて説明する。本実施形態は3リール式のスロットマシンに本発明を適用した場合の一例である。このスロットマシンは、メダルを投入してからスタートレバーを操作することで3つの回転リールを回転させ、ストップボタンを操作して回転リールを停止させたときの入賞ラインに対応する3つの図柄の組合せによる入賞に応じてメダルを払い出す構成のものである。

【0020】図1、図2に示すように、スロットマシン1の本体フレーム1aのうち、高さ方向中段部のゲーム本体部に対応する中段フレーム部1bの直ぐ内側には、透明な合成樹脂又はガラス製の矩形状の前面パネル2が鉛直に配設され、この前面パネル2の背面側に情報表示パネル4が配設されている。中段フレーム部1bの背方（後方）には、左右に並べた3つの回転リール5～7が中パネル3に接近して夫々独立に回転可能に配設され、リール駆動モータ51～53（図6参照）で所定方向へ夫々個別に回転駆動される。

【0021】前記各回転リール5～7の外周部はポリエステルフィルムなどからなる半透明に構成され、各回転リール5～7の外周面には、「7」、「BAR」、「スイカ」、「ブラム」、「ベル」・・・などの複数種類の21個の図柄が所定間隔おきに1列状に印刷されている。回転リール5～7及びその外周面の複数の図柄、リール駆動モータ51～53などが図柄表示手段に相当し、各回転リール5～7のうちの前端部分の3つの図柄（図柄表示窓3a～3cから見える3つの図柄）を表示する部分が各図柄表示部5a～7aである。ここで、入賞ラインは、後述の情報表示パネル4に表示される。LED表示ランプや2桁の7セグメント数字を表示する7セグメント型表示器などは設けられておらず、LED表示ランプの代わりに表示と2桁の7セグメント数字の表示は、情報表示パネル4を介して表示される。

【0022】図4、図5に示すように、前面パネル2の裏面（背面）に、EL素子25を有する光透過性の情報表示パネル4が配設されている。情報表示パネル4の下端部分を除く大部分の領域に、ドットパターンで表示可能なマトリクス表示部4aが設けられるとともに、情報表示パネル4の右下隅部と左下隅部とにセグメント表示部4bが夫々設けられている。尚、EL素子25の全領域がフレーム部1cを通して前面から表示可能な領域である。

【0023】情報表示パネル4は、1、2mm程度の厚さの透明なガラス基板25aと、このガラス基板25aの裏面（背面）上に固着された透明な薄膜形のEL素子25とで構成されている。このEL素子25は、例えばZnSなどの蛍光物質を主成分とする発光層と、その両面に固定された電極類と、これら電極類の表面を覆う絶縁層などからなる。マトリクス表示部4aにおけるEL素子25においては、発光層の背面に多数本の透明な左

右方向向きの走査電極21が形成され、発光層の前面に多数本の透明な上下方向向きのデータ電極22が形成されている。それら走査電極21の表面とデータ電極22の表面とが透明な絶縁層で夫々覆われている。尚、走査電極21とデータ電極22とはITO（酸化インジウム・錫）等の透明導電膜で夫々構成されている。

【0024】マトリクス表示部4aにおいて、走査電極21とデータ電極22との多数の交点（発光可能なドット）が多数行多数列のマトリクス状に、例えば200dpiの解像度に形成されている。走査電極21とデータ電極22を介して前記の交点に電界を印加すると、発光層のドット状部分が励起発光し黄橙色に発光する。例えば走査電極21を接地側とし、データ電極22を直流パルス印加側とし、表示データに基づいて多数のデータ電極22を駆動制御する。この場合、所定微小時間おきに多数の走査電極21を順々に接地させる一方、これと同期して所定微小時間おきに、多数のデータ電極22のうちの選択されたものに順々に直流パルスを印加することにより、予め設定した文字列や絵図や線画などをドットパターンにて表示可能である。こうして、文字列、1又は複数の絵図、アニメーション（動画）、入賞ラインL1～L5等を黄橙色のドットパターンで表示可能である。

【0025】前記各セグメント表示部4bにおいて、図5に示すように、前記同様の発光層の背面に2桁の7セグメント数字に対応する透明な14個の接地電極23が固定されている。その発光層の他方の面には、14個の接地電極23に対向する透明な14個のデータ電極24が固定され、それら電極23、24の表面が透明な絶縁層で覆われている。14個のデータ電極24に選択的に直流パルスを印加することで、2桁の数字を7セグメント数字にて黄橙色に表示可能になっている。

【0026】次に、マトリクス表示部4aとセグメント表示部4bの表示駆動回路26（駆動制御手段に相当）について説明する。図5に示すように、多数の走査電極21の端部が走査線ドライバ28に接続され、多数のデータ電極22の端部がデータ線ドライバ27に接続されている。データ線ドライバ27には制御装置35からデータ信号が供給され、データ線ドライバ27と走査線ドライバ28に同期用のクロック信号が供給される。各セグメント表示部4bの接地電極23とデータ電極24とに、セグメントドライバ29、30が夫々接続されている。各セグメントドライバ29、30には、制御装置35からセグメント表示信号が夫々供給される。

【0027】次に、各図柄表示部5a～7aに夫々設けられた照明機構31（これが照明手段に相当する）について、図2、図3に基づいて説明する。但し、これら3つの照明機構31は同様の構成なので、左側の図柄表示部5aに設けられた照明機構31について説明する。中

ル駆動モータ51が固着され、このリール駆動モータ51の駆動軸51aに回転リール5が固定されている。

【0028】回転リール5の内側に対応する支持板32に、前方が放射状に解放したランプハウス33が前方向きに固着されている。このランプハウス33の内部に、赤色に発光する2つの発光ダイオード（赤LED）34Rと、緑色に発光する2つの発光ダイオード（緑LED）34Gと、青色に発光する2つの発光ダイオード（青LED）34Bとが、相互に異色関係となるように略前方向きに配設されている。

【0029】即ち、これら3種類のLED34R、34G、34Bを組合せて発光させることで、赤、緑、青の光の3原色だけでなく、情報表示パネル4の発光色（黄橙色）と同系色である黄橙色の光、情報表示パネル4の発光色と補色関係にある光（例えば、青紫色）を、情報表示パネル4の背面側から照明可能になっている。更に、これ以外にも桃色や紫色、黄色等の複色色を択一的に発光して回転リール5の図柄を照明可能になっている。ここで、中パネル3全体が半透明に構成されているが、図柄表示窓3a～3cに対応する部分だけは部分的に透明に構成してある。

【0030】それ故、LED34R、34G、34Bにより、回転リール5の外周部と中パネル3とを介して青紫の光で回転リール5の図柄を内側から照明することにより、回転リール5上の絵柄を明瞭に照明できると同時に、情報表示パネル4の入賞ラインや文字や絵図等を明瞭に且つ際立たせて表示することができる。また、LED34R、34G、34Bにより黄橙の光で照明することにより、これら入賞ラインや文字や絵図等を見えにくくことができ、遊技者に注意を促したり、効果的な演出の一助とすることができる。

【0031】次に、このスロットマシン1の制御系について説明する。図6のブロック図に示すように、制御装置35は、CPU36とROM37とRAM38とを含むマイクロコンピュータ、入力インターフェイス39、出力インターフェイス40、駆動回路34a～34c、41～45などで構成されている。入力インターフェイス39には、メダル投入センサ50、ベットボタン11に連動して作動するベットスイッチ11a、スタートレバー13に連動されたスタートスイッチ13a、ストップボタン14～16に夫々連動されたストップスイッチ14a～16a、精算ボタン12に連動された精算スイッチ12aなどが接続されている。

【0032】出力インターフェイス40には、情報表示パネル4を駆動制御する表示駆動回路26、リール駆動モータ51～53を駆動する為の駆動回路41～43、払い出し装置54の為の駆動回路44、各LED34R、34G、34Bを駆動する駆動回路34a～34c、各種のサウンドを出力するスピーカ19の為の駆動回路45等が接続されている。尚、図中の符号10はメ

ダル投入口、符号18はメダル排出皿を示す。

【0033】ROM37には、後述の種々の手段60～71としての機能を実現するように機器を制御する複数の制御プログラムが格納され、ROM37の表示データメモリ37aには、図7に示す種々の表示データが格納されている。これらの表示データには、遊技開始前に遊技の仕方を説明する遊技説明を文字列で表示する遊技説明表示データ（図10参照）、メダルの投入枚数に応じて有効化される入賞ラインL1～L5を表示する入賞ライン表示データ（図8参照）が記憶されている。

【0034】更に、LEDランプに代わるランプマークであって点灯状態を示すランプマークM1～M3および消灯状態を示すランプマークM1aを表示するランプマーク表示データ（図8参照）、2桁の数字を7セグメント表示する数字表示データ（図8参照）が記憶されている。更に、リーチ状態を示すリーチマークを表示するリーチマーク表示データ（図16参照）、大当たりを示す大当たりマークを表示する大当たりマーク表示データ（図20参照）が格納されている。更に、アニメーション（動画）を表示する複数画面分のアニメーション表示データ（図19参照）、その他必要なメッセージを表示する為のメッセージ表示データなどが記憶されている。

【0035】次に、制御装置35に予め格納した複数の制御プログラムを介して達成される種々の機能について、図9の機能ブロック図により説明する。乱数発生手段60、乱数抽選手段61、抽選結果判定手段62、停止図柄選択手段63、図柄停止制御手段64、停止図柄判定手段65、更には、表示情報記憶手段66、表示情報選択手段67、情報表示制御手段68、照明切換手段69、モータ駆動手段70、リール位置検出手段71等が設けられている。乱数発生手段60は、スタートレバー13の操作により3個の回転リール5～7が回転を始めたときに抽選用の乱数を発生させる。

【0036】乱数抽選手段61は、スタートスイッチ13aからの信号と乱数発生手段60で発生させた乱数に基づいて抽選を行なう。抽選結果判定手段62は、乱数抽選手段61における抽選結果を判定し、入賞を示唆するか、ビッグボーナスへの移行を示唆するか、或いはハズレを示唆するか否かの判定を行なう。停止図柄選択手段63は、抽選結果判定手段62における判定結果に基づいて回転リール5～7の停止時に図柄表示窓3a～3cに停止表示する図柄の組合せを選択する。

【0037】例えば、「ダイヤ、ダイヤ、ダイヤ」、「スイカ、スイカ、スイカ」、「チェリー、一、一」（左端の回転リール5に「チェリー」の図柄を停止表示させ、他の回転リール6～7に任意の図柄を停止表示させる）等の図柄の組合わせを選択する。ビッグボーナスへの移行を示唆する場合は、例えば「7、7、7」の図柄の組合せを選択する。レギュラーボーナスへの移行を示唆する場合は、例えば「BAR、BAR、BAR」の図柄の

組合せを選択する。このレギュラーボーナスは、通常遊技と比較して遊技者がより多くのメダルを獲得できるようなゲームを、所定条件が達成されるまで行なうことが可能なゲーム態様である。

【0038】ビッグボーナスは、レギュラーボーナスを所定条件が達成されるまで行なうことが可能なゲーム態様であり、レギュラーボーナスを複数回行なうことにより、より一層多くのメダルを獲得することが可能となる。図柄停止制御手段64は、停止図柄選択手段63で選択された図柄の組合せと、ストップスイッチ14a～16aからのストップ信号に基づいて、モータ駆動手段70に駆動信号を出力する。更に、図柄停止制御手段64は、各リール駆動モータ51～53の制御を行なうて、図柄表示窓3a～3c内に停止表示される図柄の組合せが入賞態様或いはハズレの態様となるように、回転リール5～7を停止させるものである。

【0039】停止図柄判定手段65は、リール位置検出手段71からの停止位置信号に基づいて、全ての回転リール5～7が停止したとき、有効な入賞ラインL1～L5上に停止表示される図柄の組合せが入賞態様を構成するか否かの判定を行なう。停止図柄判定手段65は、更に、入賞のときには、その停止図柄の組合せに基づく払い出しメダルの枚数に応じて、クレジットメダルの貯留枚数を増加したり、払い出し装置54を駆動してメダルの払い出しを行なう。

【0040】表示情報記憶手段66は、表示データメモリ37aなどで構成され、前述したように図7に示す種々の表示データを記憶している。表示情報選択手段67は、メダル投入センサ50から投入信号を受け、ベットスイッチ11aからベット信号を受け、停止図柄判定手段65から入賞態様か否かの判定結果信号を受け、情報表示パネル4に表示すべき表示データを表示情報記憶手段66から選択的に読み込んで情報表示制御手段68に出力する。

【0041】更に、表示情報選択手段67は、入賞ラインL1～L5や種々のマークや動画を効果的に表示し得るように、3種類のLED34R、34G、34Bを組み合わせて駆動するように照明切換え手段69を制御する。情報表示制御手段68は表示駆動回路26に表示データを出力するので、情報表示パネル4には、表示駆動回路26から受けた信号に対応する種々のパターンがドットパターンで表示される。

【0042】次に、以上説明したスロットマシン1の作動について説明する。遊技開始前の待機状態のときには、遊技説明表示データが読み込まれて情報表示パネル4に表示される。例えば、図10に示すように、情報表示パネル4のマトリクス表示部4aには、1)メダルを1～3枚投入、2)スタートレバーを操作、3)ストップボタンを順々に操作、等の操作説明情報が表示される。このとき、入賞ラインL1～L5やランプマークM

1～M3、M1aなどの不要な表示は一切ないので遊技者がこの操作説明情報を迅速に明瞭に見ることができる。

【0043】このとき、LED34R、34G、34Bを組み合わせて駆動し、照明機構31から青紫の光で照明されるので、これら操作説明情報を明瞭に且つ際立たせて表示することができる。このとき、待機状態用アニメーションを用意し、遊技説明表示データと切替え表示させてもよい。

10 【0044】遊技者が1枚目のメダルをメダル投入口10に投入したとき、図11に示すように、1メダル用入賞ラインL1が例えば4ドットの線幅で太く表示される。このとき、ゲーム開始が可能なので、「スタートOK!」というメッセージが同時に表示される。この場合にも、照明機構31から照明される青紫の光により、入賞ラインL1やメッセージが明瞭に表示される。遊技者が2枚目のメダルを投入したとき、図12に示すように2本の2メダル用入賞ラインL2、L3が追加して、例えば4ドットの線幅で強調して太く表示される。

20 【0045】更に、3枚目のメダルを投入したとき、図13に示すように3メダル用の入賞ラインL4、L5が追加して、例えば4ドットの線幅で強調して太く表示される。次に、スタートレバー13を操作すると、リール駆動モータ51～53が同時に駆動され、図14に示すように回転リール5～7が同時に所定回転方向に回転する。尚、図柄表示部5a～7aにおいて、下向きの長い矢印はリールの回転状態を示す。このとき、入賞ラインL1～L5の線幅が例えば2ドットに縮小するとともに、照明機構31から黄橙の光で照明することにより、入賞ラインL1～L5の表示コントラストを薄く（細い点線にて図示）して見えにくくでき、図柄表示部5a～7aを移動する図柄等の下地が見易くなる。

30 【0046】次に、先ず左側のストップボタン14を操作したとき、図15に示すように、回転リール5の図柄表示部5aに表示された3つの図柄を図柄表示窓3aを通して確認できる。このとき、3つの表示図柄のうち、入賞に関係する特定図柄（例えば、「7」）が存在するときには、照明機構31から青紫の光で照明され、その特定図柄に関連する入賞ラインL1だけが明瞭に表示される。次にストップボタン15を所望のタイミングで操作したとき、図16に示すように、入賞ラインL1に対応して「7、7」が揃ったリーチ状態になったときには、文字列と線画からなるリーチマークM5が点滅表示される。即ち、このリーチマークM5も同様に、明瞭に表示させることができる。

40 【0047】こうして、リーチマークM5の表示を介してリーチ状態が明瞭に分かり、ゲームを盛り上げることができ、何れの入賞ラインL1に関連するのかわ確認することができる。ここで、図17に示すように、リーチ状態になった左端の図柄「7」と中央の図柄「7」とに

わたるフラッシュマークM6を点滅表示させるようにしてもよい。このように演出することにより、本来静止画であるリール上の図柄を動的に表現することが可能となる。また、図18に示すように、未だ決定していない右側の図柄表示窓3cに対応するように、手を振りながらウイंकする女性のアニメーションA1を表示するようにしてもよい。更に、図19に示すように、動物「子犬」が右から左方向に走るアニメーションA2を表示するようにしてもよい。

【0048】最後に、右端のストップボタン16を操作したとき、図20に示すように、入賞ラインL1上に「7、7、7」が揃った大当たり状態になったときには、ビッグボーナスに移行したことを示す為に、12個のビッグボーナスのランプマークM1a（未点灯を示すランプマーク）とランプマークM1（点灯を示すランプマーク）とが表示され、大当たりマークM7が点滅にて表示される。この大当たり状態のときには、照明手段31から、同系色以外の種々の色の光でグラデーション的に変更しながら照明される。これにより、カラフルに変化する色の光を背景にして、大当たりマークM7が表示される。こうして、大当たりマークM7から大当たり状態が明確に分かり、ゲームを面白くし、遊技性を高めることができる。また、どの入賞ラインL1に関連するかが明瞭に分かる。尚、図21に示すように、大当たり状態になった3つの図柄「7、7、7」を囲むようにフラッシュマークM8を点滅表示させてもよい。

【0049】ところで、3つのストップボタン14～16を操作したときに、各入賞ラインL1～L5上の図柄の組合せがハズレのときであっても、リーチ目のときには、図22に示すようにリーチ目になった入賞ラインL4が表示される。また、リブレイが可能な場合は、そのリブレイになった入賞ラインL1～L5とリブレイを指示するランプマークM2を点灯するようにしてもよい。

【0050】このように、前面パネル2の背面近傍に、3つの図柄表示部5a～7aよりも前方に、中パネル3の前面近傍に光透過性のある情報表示パネル4を設け、その情報表示パネル4に発光可能な多数行多数列のドットを介してドットパターンで表示可能なマトリクス表示部4aを設け、各図柄表示部5a～7aの回転リール5の内側に、3種類の発光ダイオード34R、34G、34Bを有する照明機構31を夫々設けたので、情報表示パネル4の背面側から情報表示パネル4にこの発光色と補色関係の青紫の光を照明することで、回転リール上の図柄を照明すると同時に、マトリクス表示部4aに表示された、メダル投入で有効化された入賞ラインL1～L5や種々のアニメーションA1、A2や説明情報やメッセージ、リーチマークM5や大当たりマークM7などを明瞭に且つ隠立させて表示することができる。更に、ゲームを面白くして盛り上げることができ、スロットマシン1の性能を高めることができる。

【0051】また、マトリクス表示部4aには、前記の種々の情報以外にも、予め設定した絵図や文字列や線画などの情報をドットパターンで表示可能であるので、汎用性と自由度に優れる。しかも、大当たり状態等においては、種々の光をグラデーション的に変更させながら照明することで、大当たりマークM7を変化するカラフルな色の光を背景にして表示でき、大当たりを盛り上げてゲームを面白くし、遊技性を高めることができる。

【0052】しかも、情報表示パネル4は光透過性を有するので、情報表示パネル4により表示が行われていても、この情報表示パネル4を通して、図柄表示部5a～7aの図柄や中パネル3の前面に印されたその他の絵や文字などの下地が見えなくなることもなく、情報表示パネル4による表示情報と下地の情報とを重ね合わせて見ることができる。

【0053】そして、マトリクス表示部4aに必要な情報だけを表示できるので、遊技者による表示情報の確認が簡単化する。更に、情報表示パネル4のマトリクス表示部4aに、中パネル3に設けていたLED形の表示ランプに代わるランプマークM1～M3、M1aを表示するため、複数のLED表示ランプを省略して構成を簡単化することができる。

【0054】情報表示パネル4が、EL素子25を透明なガラス基板25aに固定した構成であるため、情報表示パネル4を薄型に構成できるし、表示データに対応するパルス電圧をEL素子25に印加したりするだけで、表示させることができるから、表示制御を簡単化することができる。また、情報表示パネル4を前面パネル2の背面側に配設したため、情報表示パネル4を前面パネル2で保護することができる。照明機構31を各図柄表示部5a～7a毎に、回転リール5～7の内側に設けたので、照明機構31を各回転リール5～7内側の空きスペースを有効活用してコンパクトに設けることができる。

【0055】本発明は、以上説明した実施形態に限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で種々変更することができる。

1) 表示ランプの代わりにランプマークM1～M3、M1aをマトリクス表示部4aにドットパターンで表示する場合を例にして説明したが、表示ランプの代わりに1または複数のランプマークをセグメント表示部に設け、各ランプマークをセグメント表示するように構成してもよい。

【0056】2) 前記回転リール5～7やリール駆動モータ51～53に代えて、図柄表示部5a～7aに夫々対応する3つの液晶ディスプレイを設け、それら液晶ディスプレイに図柄を夫々スクロール表示させることのできる表示制御手段を設けてもよい。尤も、3つの液晶ディスプレイを1つの横幅の大きな液晶ディスプレイとして構成し、その画面に図柄表示部5a～7aに相当する3つの表示部を設けてもよい。



【0057】3) 前記照明機構31に、R、G、BからなるLED組を複数組分設けるようにしてもよい。この場合、ランプハウス33を大型化して設けたり、ランプハウス33内面を乱反射可能に形成するようにしてもよい。また、発光させる色の種類によって、赤LED34Rや緑LED34Gの数を青LED34Bよりも多くする等、同数でなくてもよい。

【0058】4) 前記発光ダイオード(LED)代えて、レーザ発光素子等、複数色に発光可能な各種の発光素子を用いてもよい。

5) 前記EL素子25の発光層を、ZnS(硫化亜鉛)以外の蛍光体で構成し、緑色や赤色や青色等、蛍光体特有の発光色に発光可能に構成してもよい。また、情報表示パネルに光の3原色(RGB)に発光可能な3枚のEL素子を組み込み、カラー画像を表示可能に構成してもよい。

6) 9リール式のスロットマシン等、種々のスロットマシンに本発明を適用し得ることは勿論である。

【0059】

【発明の効果】 請求項1の発明によれば、作用の欄で説明したように、前面パネルの背面または背面近傍に、複数行複数列のドットを介してドットパターンで表示可能なマトリクス表示部を備えた光透過性のある情報表示パネルと、任意の色の光で照明可能な照明手段とを設けたので、複数の入賞ラインのうちのメダル投入で有効化された入賞ラインだけを表示させたり、複数文字のメッセージや絵図や線画をドットパターンで表示させたりすることができる。更に、照明手段により、任意の色の光で照明することができる。従って、遊技者は視線を移動させることなしに、回転リールと各種情報を明瞭に見ることができ、より遊技に集中することができる。

【0060】例えば、情報表示パネルのマトリクス表示部に、説明情報やメッセージなどの文字、「当たり」や「大当たり」や「リーチ状態」のときなどに、ゲームを盛り上げるような種々の絵図、メダル投入枚数に応じて有効化された入賞ラインなどの線画等の情報表示を表示することができる。その結果、情報表示の汎用性と自由度を格段に向上させ、スロットマシンの面白さ及び性能を改善することができる。

【0061】しかも、情報表示パネルは光透過性のものであり、照明手段により照明される適切な色の光を適宜選択することによって、情報表示パネルに表示された入賞ラインや絵図等を明瞭に且つ効果的に見せることができ、その着色した光により、より効果的にゲームを盛り上げることができる。

【0062】請求項2の発明によれば、前記各図柄表示部に設けられた回転リールの外周部を半透明に構成し、前記照明手段を各回転リールの内側に設けたので、照明手段を各回転リール内側の空きスペースを有効活用してコンパクトに設けることができる。しかも、半透明であ

る回転リールの外周部を介して広角度に且つ均一に拡散させて照明することができる。その他請求項1と同様の効果を奏する。

【0063】請求項3の発明によれば、前記情報表示パネルのマトリクス表示部は、複数の図柄表示部に対応する位置に、文字や絵図や複数の入賞ラインをドットパターンで表示可能に構成され、前記照明手段は、少なくとも情報表示パネルの発光色と同系色の光と、情報表示パネルの発光色と補色関係にある光を切換えて照明可能に構成されたので、情報表示パネルの発光色と補色関係にある光で照明しながら、メダル投入毎に、投入枚数に応じて有効化された入賞ラインや文字や絵図を、複数の図柄表示部に対応させてドットパターンで明瞭に各際立させて表示できる。また、情報表示パネルの発光色と同系色の光で照明することで、これら入賞ラインや文字や絵図を見えにくくすることができる。その他請求項1又は2と同様の効果を奏する。

【0064】請求項4の発明によれば、前記情報表示パネルが透明EL(エレクトロルミネッセンス)パネルであり、前記照明手段は赤、緑、青に夫々発光可能な3種類の光源を有するので、EL素子に設けた蛍光体に電界を印加し励起発光により表示することができ、表示情報パネルを薄型にコンパクトに構成でき、情報表示パネルの駆動制御如何により情報表示パネルに動画を表示させることも可能になる。しかも、赤、緑、青に夫々発光可能な3種類の光源を組合せて発光させるので、赤、緑、青以外に、橙色や桃色や黄緑等の所望の色の光で照明でき、情報表示パネルに表示された入賞ラインや絵図等を効果的に表示させたり、見えにくくしたり、更にはゲームを効果的に盛り上げることができる。その他請求項1～3の何れかと同様の効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の実施形態に係るスロットマシンの正面図である。

【図2】スロットマシンの要部拡大縦断側面図である。

【図3】照明機構の分解斜視図である。

【図4】前面パネルと情報表示パネルと中パネルの分解斜視図である。

【図5】情報表示パネルの背面図である。

【図6】スロットマシンの制御系のブロック図である。

【図7】表示データメモリに記憶した表示データを示す図表である。

【図8】情報表示パネルに表示した表示例を示す図である。

【図9】スロットマシンの制御系の機能ブロック図である。

【図10】情報表示パネルに表示した説明情報の表示例を示す図である。

【図11】1本の入賞ラインと説明情報を表示した表示例を示す図である。

【図12】3本の入賞ラインと説明情報を表示した表示例を示す図である。

【図13】5本の入賞ラインと説明情報を表示した表示例を示す図である。

【図14】回転リールが回転中のときの表示例を示す図である。

【図15】左端の回転リールのみを停止させたときの表示例を示す図である。

【図16】リーチ状態における表示例を示す図である。

【図17】リーチ状態における表示例の変形例を示す図である。

【図18】リーチ状態における表示例の変形例を示す図である。

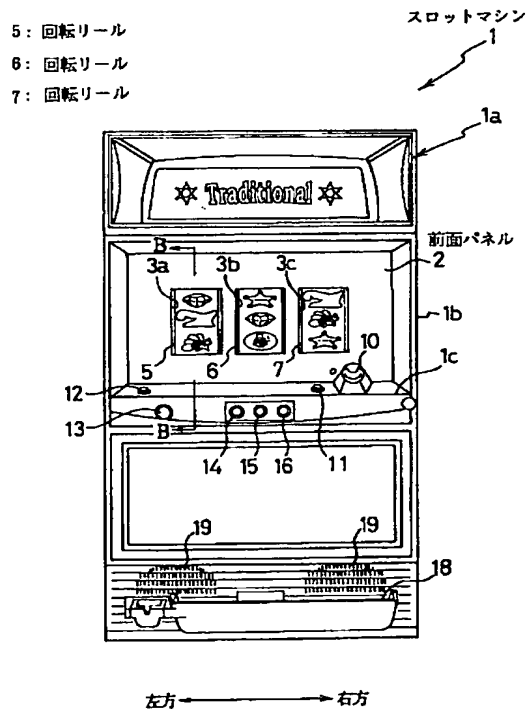
【図19】リーチ状態における表示例の変形例を示す図である。

【図20】大当たりにおける表示例を示す図である。

【図21】大当たりにおける表示例の変形例を示す図である。

【図22】リーチ目における表示例を示す図である。 \*

【図1】

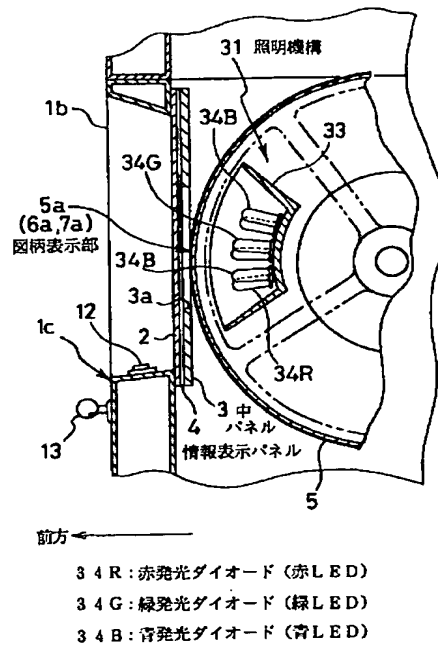


\*【図23】従来技術に係る図1相当図である。

【符号の説明】

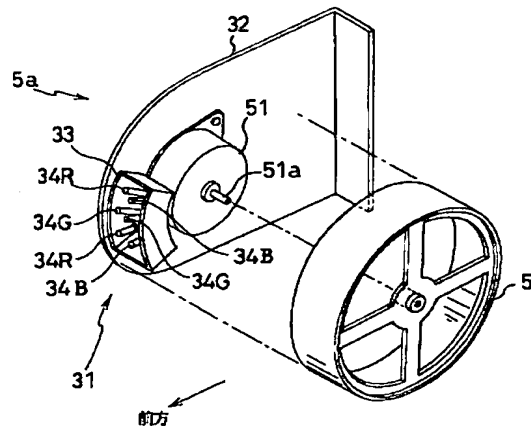
- 1 スロットマシン
- 2 前面パネル
- 3 中パネル
- 4 情報表示パネル
- 4 a マトリクス表示部
- 5 回転リール
- 5 a 図柄表示部
- 6 回転リール
- 6 a 図柄表示部
- 7 回転リール
- 7 a 図柄表示部
- 25 EL素子 (エレクトロルミネッセンス素子)
- 31 照明機構
- 34 R 赤発光ダイオード (赤LED)
- 34 G 緑発光ダイオード (緑LED)
- 34 B 青発光ダイオード (青LED)

【図2】

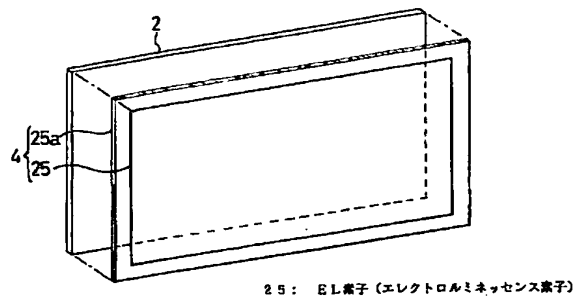


- 34 R: 赤発光ダイオード (赤LED)
- 34 G: 緑発光ダイオード (緑LED)
- 34 B: 青発光ダイオード (青LED)

【図3】

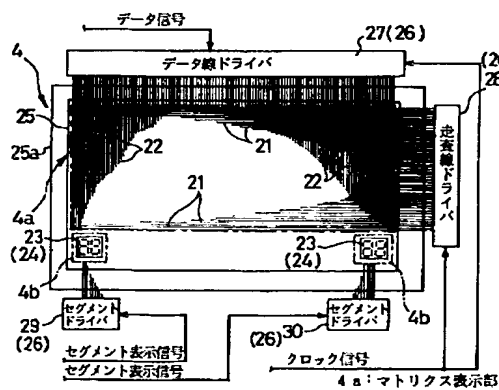


【図4】

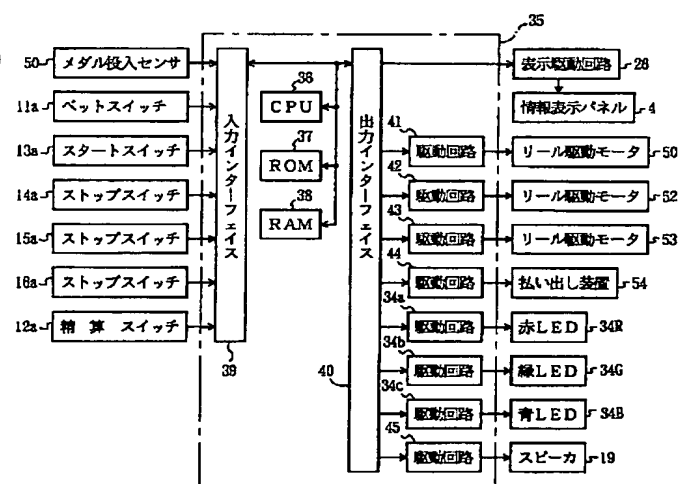


25: EL素子 (エレクトロルミネッセンス素子)

【図5】



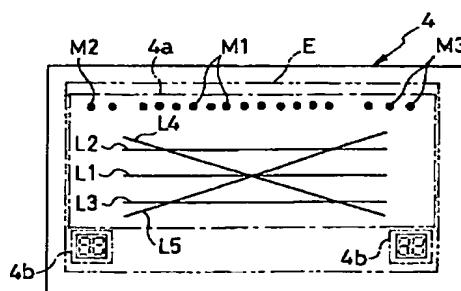
【図6】



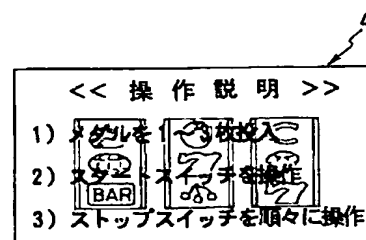
【図7】

遊技説明表示データ
入賞ライン表示データ
ランプマーク表示データ (表示枠を含む)
数字表示データ (7セグメント形式)
リーチマーク表示データ
大当りマーク表示データ
アニメーション表示データ
メッセージ表示データ

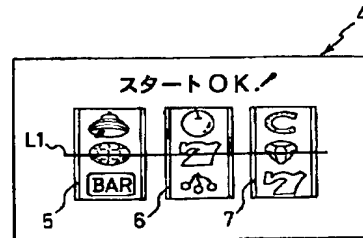
【図8】



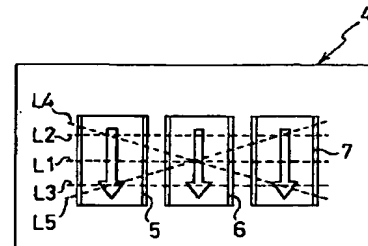
【図10】



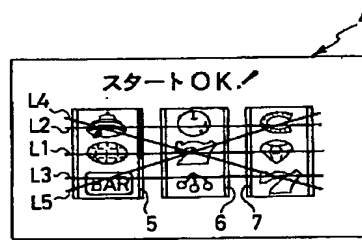
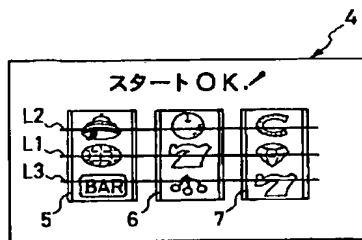
【图 11】



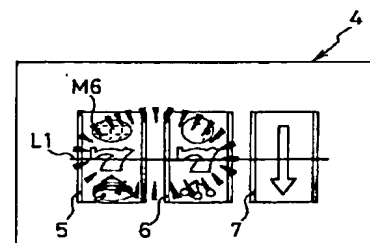
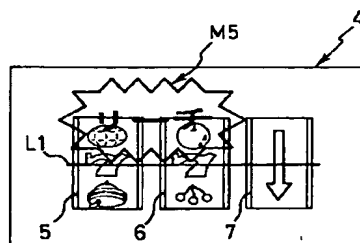
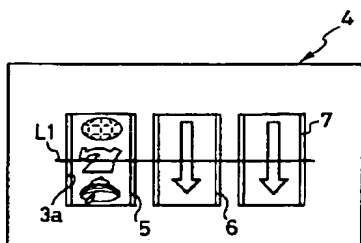
【圖 14】



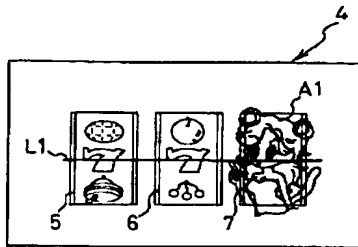
【图 13】



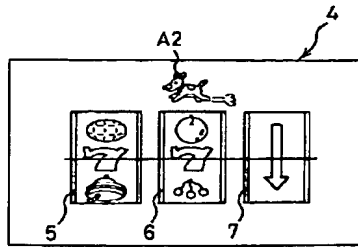
【圖 17】



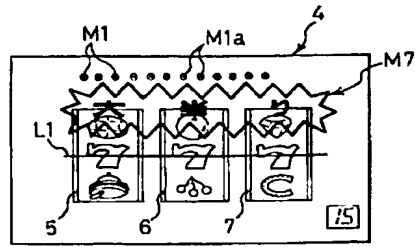
【図18】



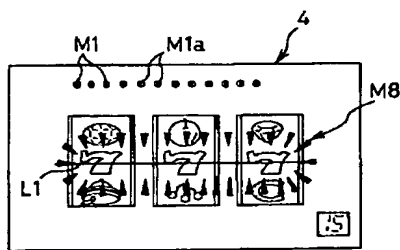
【図19】



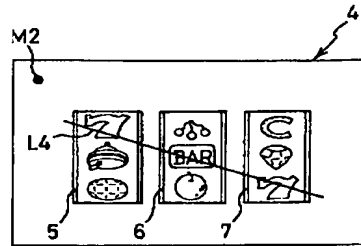
【図20】



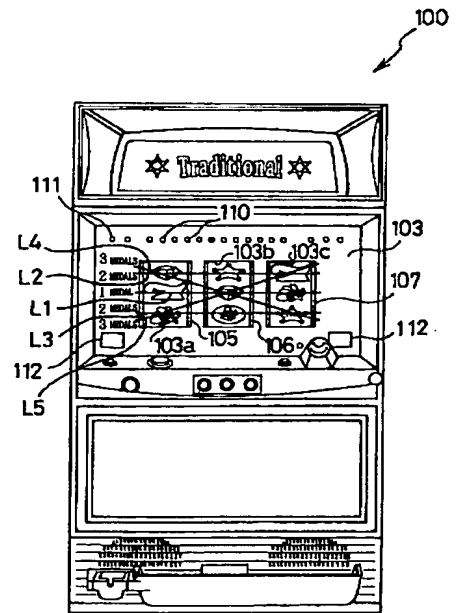
【図21】



【図22】



【図23】



フロントページの続き

(72)発明者 川上 浩  
岡山県新見市高尾362の1 山佐株式会社  
内

(72)発明者 大黒 雄二郎  
岡山県新見市高尾362の1 山佐株式会社  
内

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載  
 【部門区分】第1部門第2区分  
 【発行日】平成14年8月6日(2002. 8. 6)

【公開番号】特開2001-62032(P2001-62032A)  
 【公開日】平成13年3月13日(2001. 3. 13)  
 【年通号数】公開特許公報13-621  
 【出願番号】特願平11-241156  
 【国際特許分類第7版】

A63F 5/04 512  
 511

【F1】

A63F 5/04 512 D  
 511 C

【手続補正書】

【提出日】平成14年5月30日(2002. 5. 30)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正内容】

【書類名】 明細書

【発明の名称】 スロットマシン

【特許請求の範囲】

【請求項1】 複数の図柄表示部に夫々図柄をスクロール表示可能な図柄表示手段と、これら図柄表示部とその周囲部の前面側に配設された透明な前面パネルとを備えたスロットマシンにおいて、前記前面パネルの背面または背面近傍に、複数行複数列のドットを介してドットパターンで表示可能なマトリクス表示部を備えた光透過性のある情報表示パネルと、前記情報表示パネルの表示色に関連した色で発光可能で前記図柄表示手段を照明する照明手段と、を備えたことを特徴とするスロットマシン。

【請求項2】 前記各図柄表示部に設けられた回転リールの外周部を半透明に構成し、前記照明手段を各回転リールの内側に設けたことを特徴とする請求項1に記載のスロットマシン。

【請求項3】 前記情報表示パネルのマトリクス表示部は、複数の図柄表示部に対応する位置に、文字や絵図や複数の入賞ラインをドットパターンで表示可能に構成され、前記照明手段は、少なくとも情報表示パネルの発光色に対して同系色と補色とに切換えて発光可能に構成されたことを特徴とする請求項1又は2に記載のスロットマシン。

【請求項4】 複数の前記ドットパターンからなる表示データが予め記憶されたメモリと、

前記マトリクス表示部を駆動して前記複数の図柄表示部

に対応する位置に前記メモリに記憶された表示データを表示させる表示制御手段と、

前記照明手段を駆動し、前記マトリクス表示部に表示される表示データの表示色に対して少なくとも同系色と補色とに切換えて発光させる照明切換え手段とをさらに備えたことを特徴とする請求項3に記載のスロットマシン。

【請求項5】 前記情報表示パネルが透明EL(エレクトロルミネッセンス)パネルであり、前記照明手段は赤、緑、青に夫々発光可能な3種類の光源であることを特徴とする請求項1～4の何れかに記載のスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、スロットマシンに関する。特に前面パネルの背面側に複数行複数列のドットを介してドットパターンで表示可能な情報表示パネルを設けたものに関する。

【0002】

【従来の技術】3リール式の一般的なスロットマシンは、1～3枚のメダルを投入してからスタートレバーの操作で3つの回転リールを回転させ、ストップボタンの操作でリールの回転を停止させる。このとき、メダル枚数に応じて有効化された1又は複数の入賞ライン上の停止図柄の組合せによって、入賞かハズレかが判定される。そして、入賞したときには、図柄の種別に応じた枚数のメダルを遊技者に払い出すようになっている。例えば、図23のスロットマシン100では、前面パネルから見えるように、種々の表示器や表示ランプ等が設けられている。

【0003】前面パネル103の中央部には図柄表示窓103a～103cが形成され、前面パネル103の背面側にある3つの回転リール105～107の外周部の複数の図柄のうちの前面側の3つの図柄が正面から見え

る。図柄表示窓103a~103cの上側には、レギュラーボーナス（当たり）やビッグボーナス（大当たり）などの入賞のときに点灯する12個のボーナスランプ110、リプレイが可能であることを指示するリプレイランプ111等の表示ランプが設けられている。尚、ランプ110、111はLEDランプからなる。

【0004】前面パネル103の右下隅部及び左下隅部には、有効化された入賞ラインに対応する3つの図柄の組合せが「当たり」や「大当たり」に入賞したときに、クレジットとして払い出すメダルの枚数等を2桁の7セグメント数字で表示する7セグメント表示器と、メダル貯留枚数を2桁の7セグメント数字で表示する7セグメント表示器112とが夫々設けられている。

【0005】一方、前面パネル103の前面側には、図柄表示窓103a~103cを介して表示される3列×3行からなる9つの図柄に対して、1枚のメダル投入で有効になる中段の1メダル用入賞ラインL1と、2枚のメダル投入で追加的に有効になる2本の2メダル用入賞ラインL2、L3と、3枚のメダル投入で追加的に有効になる3メダル用入賞ラインL4、L5とが夫々印刷されている。また、夫々のラインの左側には対応するラインが有効化されたとき、対応するラインに図柄が揃ったとき等に点灯するライン表示ランプが設けられている。また一般に、回転リールは奥まった位置に配設されているので、前面パネルの裏側に回転リールを照明するための手段が設けられている。

【0006】ところで、最近、遊技性を高めたり入賞を判別し易くする為に、前面パネルに補助表示手段を設け、この補助表示手段を介してラインや図形を表示する技術が種々提案されている。例えば、特開平4-220276号公報に記載の3リール式スロットマシンでは、各回転リールに対応する図柄表示窓の前側に、3組の液晶シャッターを列状に配置し、各ゲーム終了時に入賞の組合せ図柄を表示窓を介して表示する一方、入賞でない残り6つの図柄に対応する液晶シャッターを不透明に切換えることで、入賞ライン上の3つの入賞図柄のみを図柄表示窓に表示させるようにしてある。

【0007】特開平11-99240号公報に記載の9リール式スロットマシンでは、図柄表示窓を形成した前面パネルの裏面に、縦3本、横3本、斜め2本の合計8本の入賞ラインに対応させて、薄い帯状のELテープ（エレクトロルミネッセンステープ）を夫々固定して設けてある。メダル投入毎に有効化される入賞ラインのELテープを表示させ、各ゲーム終了時にその入賞した入賞ラインのELテープを点滅表示するようにしている。この場合、前面パネルの裏側に照明用の蛍光灯が設けられ、この蛍光灯の照明により、各リールの外周面や前面パネルを照射することにより、遊技者は各シンボル表示窓を介して、9つのシンボルを明瞭に見えるようにしてある。

【0008】

【発明が解決しようとする課題】特開平4-220276号公報のスロットマシンでは、液晶シャッターを閉じて入賞してない図柄を隠すことができるが、有効化されなかった入賞ラインも常に表示され、常に多数の入賞ラインが表示される。それ故、各回転リールの図柄が見にくくなること、種々の表示ランプや表示器などは別途設ける必要があり、構成が複雑化すること等の問題がある。

【0009】特開平11-99240号公報のスロットマシンでは、有効化された入賞ラインだけを表示させることができる。しかし、各入賞ラインは前面パネルに形成した図柄表示窓の仕切り棧により分断表示されるため、連続的に連なる入賞ラインとして表示することができない。その他の表示ランプや7セグメント表示器などは別途設ける必要があるなどの問題がある。

【0010】このように、従来提案されている技術では、表示の目的、内容が特化されており、遊技者にあきらめやすく、また、汎用性に乏しいという問題があった。

【0011】本発明の目的は、前面パネルの背面又は背面近傍に光透過性の文字や絵図や線図を情報表示パネルにドットパターンで表示可能で、しかも照明手段からの光によりその表示する文字や絵図等を、必要に応じて見え易く、或いは見えにくくできるスロットマシンを提供することである。

【0012】

【課題を解決するための手段】請求項1のスロットマシンは、複数の図柄表示部に夫々図柄をスクロール表示可能な図柄表示手段と、これら図柄表示部とその周囲部の前面側に配設された透明な前面パネルとを備えたスロットマシンにおいて、前面パネルの背面または背面近傍に、複数行複数列のドットを介してドットパターンで表示可能なマトリクス表示部を備えた光透過性のある情報表示パネルと、情報表示パネルの表示色に関連した色で発光可能で図柄表示手段を照明する照明手段とを設けたものである。また、複数の情報表示パネルを重ねて設けることもある。情報表示パネルの表示色に関連した色として、同色及び補色を例示し得る。

【0013】前面パネルの背面または背面近傍に設けられた情報表示パネルは、例えば透明EL（エレクトロルミネッセンス）素子等を主体にして構成した光透過性のある発光可能なパネルで構成されている。所定の色に発光可能な複数行複数列のドットを介してドットパターンで表示可能なマトリクス表示部に、メダル投入で有効化される入賞ラインだけを表示させたり、複数文字のメッセージや絵図や線図を表示させたりすることができる。

【0014】例えば、情報表示パネルのマトリクス表示部に、説明情報やメッセージなどの文字、「当たり」や「大当たり」や「リーチ状態」のときなどに、ゲームを

盛り上げるような種々の絵図、メダル投入枚数に応じて有効化された入賞ラインなどの線画等の情報表示をドットパターンで表示することができる。しかも、情報表示パネルは光透過性のものであり、照明手段は、情報表示パネルの表示色に関連のある色で発光可能であるから、照明手段の発光色を適宜選択することにより、情報表示パネルの表示を妨げることなく回転リールを照明することができる。

【0015】ここで、前記各図柄表示部に設けられた回転リールの外周部を半透明に構成し、前記照明手段を各回転リールの内側に設けた場合（請求項1に従属の請求項2）には、各回転リール内側の空きスペースを有効活用して照明手段をコンパクトに設けることができる。しかも、照明手段からの光を、半透明である回転リールの外周部を介して広角度に且つ均一に拡散させて、情報表示パネルにバックライトとして照明させることができる。

【0016】また、前記情報表示パネルのマトリクス表示部は、複数の図柄表示部に対応する位置に、文字や絵図や複数の入賞ラインをドットパターンで表示可能に構成され、前記照明手段は、少なくとも情報表示パネルの発光色に対して同系色と補色とに切換えて発光可能に構成された場合（請求項1又は2に従属の請求項3）には、照明手段により情報表示パネルの発光色と補色関係にある光で照明しながら、メダル投入毎に、投入枚数に応じて有効化された入賞ラインや文字や絵図等を表示することで、これら入賞ラインや文字や絵図等を、複数の図柄表示部に対応させてドットパターンにより、明瞭に且つ際立たせて表示させることができる。

【0017】一方、照明手段により情報表示パネルの発光色と同系色の光で照明することで、これら入賞ラインや文字や絵図等を意図的に見えにくくすることができる。これにより、より多様な演出が可能となる。

【0018】また、複数の前記ドットパターンからなる表示データが予め記憶されたメモリと、前記マトリクス表示部を駆動して前記複数の図柄表示部に対応する位置に前記メモリに記憶された表示データを表示させる表示制御手段と、前記照明手段を駆動し、前記マトリクス表示部に表示される表示データの表示色に対して少なくとも同系色と補色とに切換えて発光させる照明切換え手段とをさらに備えると（請求項4）、種々の表示データを容易に表示できるとともに、表示データの表示色に対して同系色と補色での照明が確実に行える。

【0019】また、前記情報表示パネルが透明EL（エレクトロルミネッセンス）パネルであり、前記照明手段は赤、緑、青に夫々発光可能な3種類の光源である場合（請求項1～4の何れかに従属の請求項5）には、EL素子はその蛍光体に電界を印加したときの励起発光により発光するものであり、例えばZnS（硫化亜鉛）などの蛍光体を含む発光層の両端間に直流電圧又は交流電圧

を印加することにより、蛍光体の種類に応じた色調で発光する。

【0020】しかも、赤、緑、青に夫々発光可能な3種類の光源を組合せてバックライトとして発光させることにより、赤、緑、青以外に、橙色や桃色や黄緑等の所望の色の光を一時的に発光させることができる。その結果、回転リール上の絵柄を照明すると同時に、情報表示パネルに表示された入賞ラインや絵図等を効果的に表示させたり、見えにくくしたり、更にはゲームを効果的に盛り上げることができる。赤、緑、青に夫々発光可能な光源としては、発光ダイオードを例示し得る。

【0021】

【発明の実施の形態】以下、本発明の実施の形態について図面に基いて説明する。本実施形態は3リール式のスロットマシンに本発明を適用した場合の一例である。このスロットマシンは、図1に示すように、メダル投入口10にメダルを投入してからスタートレバー13を操作することで3つの回転リール5、6、7を回転させ、ストップボタン14、15、16を操作して回転リール5、6、7を停止させたときの入賞ラインに対応する3つの図柄の組合せによる入賞に応じてメダルをメダル排出皿18に払い出す構成のものである。

【0022】図1、図2に示すように、スロットマシン1の本体フレーム1aのうち、高さ方向中段部のゲーム本体部に対応する中段フレーム部1bの直ぐ内側には、透明な合成樹脂又はガラス製の矩形状の前面パネル2が鉛直に配設され、この前面パネル2の背面側に情報表示パネル4が配設されている。

【0023】中段フレーム部1bの背方（後方）には、左右に並べた3つの回転リール5～7が中パネル3に接近して夫々独立に回転可能に配設され、リール駆動モータ51～53（図6参照）で所定方向へ夫々個別に回転駆動される。

【0024】前記各回転リール5～7の外周部はポリエステルフィルムなどからなる半透明に構成され、各回転リール5～7の外周面には、「7」、「BAR」、「スイカ」、「プラム」、「ベル」・・・などの複数種類の21個の図柄が所定間隔おきに1列状に印刷されている。回転リール5～7及びその外周面の複数の図柄、リール駆動モータ51～53などが図柄表示手段に相当し、各回転リール5～7のうちの前端部分の3つの図柄（図柄表示窓3a～3cから見える3つの図柄）を表示する部分が各図柄表示部5a～7aである。ここで、入賞ラインは、後述の情報表示パネル4に表示される。LED表示ランプや2桁の7セグメント数字を表示する7セグメント型表示器などは設けられておらず、LED表示ランプの代わりに表示と2桁の7セグメント数字の表示は、情報表示パネル4を介して表示される。

【0025】図4、図5に示すように、前面パネル2の裏面（背面）に、EL素子25を有する光透過性の情報



表示パネル4が配設されている。情報表示パネル4の下端部分を除く大部分の領域に、ドットパターンで表示可能なマトリクス表示部4aが設けられるとともに、情報表示パネル4の右下隅部と左下隅部とにセグメント表示部4bが夫々設けられている。尚、EL素子25の全領域がフレーム部1cを通して前面から表示可能な領域である。

【0026】情報表示パネル4は、1、2mm程度の厚さの透明なガラス基板25aと、このガラス基板25aの裏面（背面）上に固着された透明な薄膜形のEL素子25とで構成されている。このEL素子25は、例えばZnSなどの蛍光物質を主成分とする発光層と、その両面に固定された電極類と、これら電極類の表面を覆う絶縁層などからなる。マトリクス表示部4aにおけるEL素子25においては、発光層の背面に多数本の透明な左右方向向きの走査電極21が形成され、発光層の前面に多数本の透明な上下方向向きのデータ電極22が形成されている。それら走査電極21の表面とデータ電極22の表面とが透明な絶縁層で夫々覆われている。尚、走査電極21とデータ電極22とはITO（酸化インジウム・錫）等の透明導電膜で夫々構成されている。

【0027】マトリクス表示部4aにおいて、走査電極21とデータ電極22との多数の交点（発光可能なドット）が多数行多数列のマトリクス状に、例えば200dpiの解像度に形成されている。走査電極21とデータ電極22を介して前記の交点に電界を印加すると、発光層のドット状部分が励起発光し黄橙色に発光する。

【0028】例えば走査電極21を接地側とし、データ電極22を直流パルス印加側とし、表示データに基づいて多数のデータ電極22を駆動制御する。この場合、所定微小時間におきに多数の走査電極21を順々に接地させる一方、これと同期して所定微小時間におきに、多数のデータ電極22のうちの選択されたものに順々に直流パルスを印加することにより、予め設定した文字列や絵図や線画などをドットパターンにて表示可能である。こうして、文字列、1又は複数の絵図、アニメーション（動画）、入賞ラインL1～L5等を黄橙色のドットパターンで表示可能である。

【0029】前記各セグメント表示部4bにおいて、図5に示すように、前記同様の発光層の背面に2桁の7セグメント数字に対応する透明な14個の接地電極23が固定されている。その発光層の他方の面には、14個の接地電極23に対向する透明な14個のデータ電極24が固定され、それら電極23、24の表面が透明な絶縁層で覆われている。14個のデータ電極24に選択的に直流パルスを印加することで、2桁の数字を7セグメント数字にて黄橙色に表示可能になっている。

【0030】次に、マトリクス表示部4aとセグメント表示部4bの表示駆動回路26（駆動制御手段に相当）について説明する。図5に示すように、多数の走査電極

21の端部が走査線ドライバ28に接続され、多数のデータ電極22の端部がデータ線ドライバ27に接続されている。データ線ドライバ27には制御装置35からデータ信号が供給され、データ線ドライバ27と走査線ドライバ28に同期用のクロック信号が供給される。各セグメント表示部4bの接地電極23とデータ電極24とに、セグメントドライバ29、30が夫々接続されている。各セグメントドライバ29、30には、制御装置35からセグメント表示信号が夫々供給される。

【0031】次に、各図柄表示部5a～7aに夫々設けられた照明機構31（これが照明手段に相当する）について、図2、図3に基づいて説明する。但し、これら3つの照明機構31は同様の構成なので、左側の図柄表示部5aに設けられた照明機構31について説明する。

【0032】中段フレーム部1bに後端部が支持された支持板32にリール駆動モータ51が固着され、このリール駆動モータ51の駆動軸51aに回転リール5が固定されている。

【0033】回転リール5の内側に対応する支持板32に、前方が放射状に開放したランプハウス33が前方向きに固着されている。このランプハウス33の内部に、赤色に発光する2つの発光ダイオード（赤LED）34Rと、緑色に発光する2つの発光ダイオード（緑LED）34Gと、青色に発光する2つの発光ダイオード（青LED）34Bとが、相互に異色関係となるように略前方向向きに配設されている。

【0034】即ち、これら3種類のLED34R、34G、34Bを組合せて発光させることで、赤、緑、青の光の3原色だけでなく、情報表示パネル4の発光色（黄橙色）と同系色である黄橙色の光、情報表示パネル4の発光色と補色関係にある光（例えば、青紫色）を、情報表示パネル4の背面側から照明可能になっている。更に、これ以外にも桃色や紫色、黄色等の複色色を択一的に発光して回転リール5の図柄を照明可能になっている。ここで、中パネル3全体が半透明に構成されているが、図柄表示窓3a～3cに対応する部分だけは部分的に透明に構成してある。

【0035】それ故、LED34R、34G、34Bにより、回転リール5の外周部と中パネル3とを介して青紫の光で回転リール5の図柄を内側から照明することにより、回転リール5上の絵柄を明瞭に照明できると同時に、情報表示パネル4の入賞ラインや文字や絵図等を明瞭に且つ際立たせて表示することができる。また、LED34R、34G、34Bにより黄橙の光で照明することにより、これら入賞ラインや文字や絵図等を見えにくくことができ、遊技者に注意を促したり、効果的な演出の一助とすることができる。

【0036】次に、このスロットマシン1の制御系について説明する。図6のブロック図に示すように、制御装置35は、CPU36とROM37とRAM38とを含

むマイクロコンピュータ、入力インターフェイス39、出力インターフェイス40、駆動回路34a~34c、41~45などで構成されている。入力インターフェイス39には、メダル投入センサ50、ベットボタン11に連動して作動するベットスイッチ11a、スタートレバー13に連動されたスタートスイッチ13a、ストップボタン14~16に夫々連動されたストップスイッチ14a~16a、精算ボタン12に連動された精算スイッチ12aなどが接続されている。

【0037】出力インターフェイス40には、情報表示パネル4を駆動制御する表示駆動回路26、リール駆動モータ51~53を駆動する為の駆動回路41~43、払い出し装置54の為の駆動回路44、各LED34R、34G、34Bを駆動する駆動回路34a~34c、各種のサウンドを出力するスピーカ19の為の駆動回路45等が接続されている。

【0038】ROM37には、後述の種々の手段60~71としての機能を達成するように機器を制御する複数の制御プログラムが格納され、ROM37の表示データメモリ37aには、図7に示す種々の表示データが格納されている。これらの表示データには、遊技開始前に遊技の仕方を説明する遊技説明を文字列で表示する遊技説明表示データ（図10参照）、メダルの投入枚数に応じて有効化される入賞ラインL1~L5を表示する入賞ライン表示データ（図8参照）が記憶されている。

【0039】更に、LEDランプに代わるランプマークであって点灯状態を示すランプマークM1~M3および消灯状態を示すランプマークM1a（図20参照）を表示するランプマーク表示データ（図8参照）、2桁の数字を7セグメント表示する数字表示データ（図8参照）が記憶されている。更に、リーチ状態を示すリーチマークを表示するリーチマーク表示データ（図16参照）、大当たりを示す大当たりマークを表示する大当たりマーク表示データ（図20参照）が格納されている。更に、アニメーション（動画）を表示する複数画面分のアニメーション表示データ（図19参照）、その他必要なメッセージを表示する為のメッセージ表示データなどが記憶されている。

【0040】次に、制御装置35に予め格納した複数の制御プログラムを介して達成される種々の機能について、図9の機能ブロック図により説明する。制御装置35には、機能ブロックとして、乱数発生手段60、乱数抽選手段61、抽選結果判定手段62、停止図柄選択手段63、図柄停止制御手段64、停止図柄判定手段65、更には、表示情報記憶手段66、表示情報選択手段67、情報表示制御手段68、照明切換え手段69、モータ駆動手段70、リール位置検出手段71等が設けられている。乱数発生手段60は、スタートレバー13の操作により3個の回転リール5~7が回転を始めたときに抽選用の乱数を発生させる。

【0041】乱数抽選手段61は、スタートスイッチ13aからの信号と乱数発生手段60で発生させた乱数に基づいて抽選を行なう。抽選結果判定手段62は、乱数抽選手段61における抽選結果を判定し、入賞を示唆するか、ビッグボーナスへの移行を示唆するか、或いはハズレを示唆するか否かの判定を行なう。停止図柄選択手段63は、抽選結果判定手段62における判定結果に基づいて回転リール5~7の停止時に図柄表示窓3a~3cに停止表示する図柄の組合せを選択する。

【0042】例えば、「ダイヤ、ダイヤ、ダイヤ」、「スイカ、スイカ、スイカ」、「チェリー、ー、ー」（左端の回転リール5に「チェリー」の図柄を停止表示させ、他の回転リール6~7に任意の図柄を停止表示させる）等の図柄の組合せを選択する。ビッグボーナスへの移行を示唆する場合は、例えば「7、7、7」の図柄の組合せを選択する。レギュラーボーナスへの移行を示唆する場合は、例えば「BAR、BAR、BAR」の図柄の組合せを選択する。このレギュラーボーナスは、通常遊技と比較して遊技者がより多くのメダルを獲得できるようなゲームを、所定条件が達成されるまで行なうことが可能なゲーム態様である。

【0043】ビッグボーナスは、レギュラーボーナスを所定条件が達成されるまで行なうことが可能なゲーム態様であり、レギュラーボーナスを複数回行なうことにより、より一層多くのメダルを獲得することが可能となる。

【0044】図柄停止制御手段64は、停止図柄選択手段63で選択された図柄の組合せと、ストップスイッチ14a~16aからのストップ信号に基づいて、モータ駆動手段70に駆動信号を出力する。更に、図柄停止制御手段64は、各リール駆動モータ51~53の制御を行なって、図柄表示窓3a~3c内に停止表示される図柄の組合せが入賞態様或いはハズレの態様となるように、回転リール5~7を停止させるものである。

【0045】停止図柄判定手段65は、リール位置検出手段71からの停止位置信号に基づいて、全ての回転リール5~7が停止したとき、有効な入賞ラインL1~L5上に停止表示される図柄の組合せが入賞態様を構成するか否かの判定を行なう。停止図柄判定手段65は、更に、入賞のときには、その停止図柄の組合せに基づく払い出しメダルの枚数に応じて、クレジットメダルの貯留枚数を増加したり、払い出し装置54を駆動してメダルの払い出しを行なう。

【0046】表示情報記憶手段66は、表示データメモリ37aなどで構成され、前述したように図7に示す種々の表示データを記憶している。表示情報選択手段67は、メダル投入センサ50から投入信号を受け、ベットスイッチ11aからベット信号を受け、停止図柄判定手段65から入賞態様か否かの判定結果信号を受け、情報表示パネル4に表示すべき表示データを表示情報記憶手

段66から選択的に読み込んで情報表示制御手段68に出力する。

【0047】更に、表示情報選択手段67は、入賞ラインL1～L5や種々のマークや動画を効果的に表示し得るように、3種類のLED34R、34G、34Bを組み合わせて駆動するように照明切換手段69を制御する。情報表示制御手段68は表示駆動回路26に表示データを出力するもので、情報表示パネル4には、表示駆動回路26から受けた信号に対応する種々のパターンがドットパターンで表示される。

【0048】次に、以上説明したスロットマシン1の作動について説明する。遊技開始前の待機状態のときには、遊技説明表示データが読み込まれて情報表示パネル4に表示される。例えば、図10に示すように、情報表示パネル4のマトリクス表示部4aには、1)メダルを1～3枚投入、2)スタートレバーを操作、3)ストップボタンを順々に操作、等の操作説明情報が表示される。このとき、入賞ラインL1～L5やランプマークM1～M3、M1aなどの不要な表示は一切ないので遊技者がこの操作説明情報を迅速に明瞭に見ることができ

る。

【0049】このとき、LED34R、34G、34Bを組み合わせて駆動し、照明機構31から青紫の光で照明されるので、これら操作説明情報を明瞭に且つ際立たせて表示することができる。このとき、待機状態用アニメーションを用意し、遊技説明表示データと切替え表示させてもよい。

【0050】遊技者が1枚目のメダルをメダル投入口10に投入したとき、図11に示すように、1メダル用入賞ラインL1が例えば4ドットの線幅で太く表示される。このとき、ゲーム開始が可能なので、「スタートOK!」というメッセージが同時に表示される。この場合にも、照明機構31から照明される青紫の光により、入賞ラインL1やメッセージが明瞭に表示される。遊技者が2枚目のメダルを投入したとき、図12に示すように2本の2メダル用入賞ラインL2、L3が追加して、例えば4ドットの線幅で強調して太く表示される。

【0051】更に、3枚目のメダルを投入したとき、図13に示すように3メダル用の入賞ラインL4、L5が追加して、例えば4ドットの線幅で強調して太く表示される。次に、スタートレバー13を操作すると、リール駆動モータ51～53が同時に駆動され、図14に示すように回転リール5～7が同時に所定回転方向に回転する。尚、図柄表示部5a～7aにおいて、下向きの長い矢印はリールの回転状態を示す。このとき、入賞ラインL1～L5の線幅が例えば2ドットに縮小するとともに、照明機構31から黄橙の光で照明することにより、入賞ラインL1～L5の表示コントラストを薄く（細い点線にて図示）して見えにくくでき、図柄表示部5a～7aを移動する図柄等の下地が見易くなる。

【0052】次に、先ず左側のストップボタン14を操作したとき、図15に示すように、回転リール5の図柄表示部5aに表示された3つの図柄を図柄表示窓3aを通して確認できる。このとき、3つの表示図柄のうち、入賞に係る特定図柄（例えば、「7」）が存在する場合には、照明機構31から青紫の光で照明され、その特定図柄に関連する入賞ラインL1だけが明瞭に表示される。次にストップボタン15を所望のタイミングで操作したとき、図16に示すように、入賞ラインL1に対応して「7、7」が揃ったリーチ状態になったときには、文字列と線画からなるリーチマークM5が点滅表示される。即ち、このリーチマークM5も同様に、明瞭に表示させることができる。

【0053】こうして、リーチマークM5の表示を介してリーチ状態が明瞭に分かり、ゲームを盛り上げることができ、何れの入賞ラインL1に関連するのかが確認することができる。ここで、図17に示すように、リーチ状態になった左端の図柄「7」と中央の図柄「7」とにわたるフラッシュマークM6を点滅表示させるようにしてもよい。このように演出することにより、本来静止画であるリール上の図柄を動的に表現することが可能となる。また、図18に示すように、未だ決定していない右側の図柄表示窓3cに対応するように、手を振りながらウインクする女性のアニメーションA1を表示するようにしてもよい。更に、図19に示すように、動物「子犬」が右から左方向に走るアニメーションA2を表示するようにしてもよい。

【0054】最後に、右端のストップボタン16を操作したとき、図20に示すように、入賞ラインL1上に「7、7、7」が揃った大当たり状態になったときには、ビッグボーナスに移行したことを示す為に、12個のビッグボーナスのランプマークM1a（未点灯を示すランプマーク）とランプマークM1（点灯を示すランプマーク）とが表示され、大当たりマークM7が点滅にて表示される。この大当たり状態のときには、照明機構31から、同系色以外の種々の色の光でグラデーション的に変更しながら照明される。これにより、カラフルに変化する色の光を背景にして、大当たりマークM7が表示される。こうして、大当たりマークM7から大当たり状態が明確に分かり、ゲームを面白くし、遊技性を高めることができる。また、どの入賞ラインL1に関連するかが明瞭に分かる。尚、図21に示すように、大当たり状態になった3つの図柄「7、7、7」を囲むようにフラッシュマークM8を点滅表示させてもよい。

【0055】ところで、3つのストップボタン14～16を操作したときに、各入賞ラインL1～L5上の図柄の組合せがハズレのときであっても、リーチ目のときには、図22に示すようにリーチ目になった入賞ラインL4が表示される。また、リブレイが可能な場合は、そのリブレイになった入賞ラインL1～L5とリブレイを指

示するランプマークM2を点灯するようにしてもよい。

【0056】このように、前面パネル2の背面近傍に、3つの図柄表示部5a～7aよりも前方に、中パネル3の前面近傍に光透過性のある情報表示パネル4を設け、その情報表示パネル4に発光可能な多数行多数列のドットを介してドットパターンで表示可能なマトリクス表示部4aを設け、各図柄表示部5a～7aの回転リール5の内側に、3種類の発光ダイオード34R、34G、34Bを有する照明機構31を夫々設けたので、情報表示パネル4の背面側から情報表示パネル4にこの発光色と補色関係の青紫の光を照明することで、回転リール上の図柄を照明すると同時に、マトリクス表示部4aに表示された、メダル投入で有効化された入賞ラインL1～L5や種々のアニメーションA1、A2や説明情報やメッセージ、リーチマークM5や大当たりマークM7などを明瞭に且つ際立たせて表示することができる。更に、ゲームを面白くして盛り上げることができ、スロットマシン1の性能を高めることができる。

【0057】また、マトリクス表示部4aには、前記の種々の情報以外にも、予め設定した絵図や文字列や線画などの情報をドットパターンで表示可能であるので、汎用性と自由度に優れる。しかも、大当たり状態等においては、種々の光をグラデーション的に変更させながら照明することで、大当たりマークM7を変化するカラフルな色の光を背景にして表示でき、大当たりを盛り上げてゲームを面白くでき、遊技性を高めることができる。

【0058】しかも、情報表示パネル4は光透過性を有するので、情報表示パネル4により表示が行われていても、この情報表示パネル4を通して、図柄表示部5a～7aの図柄や中パネル3の前面に印されたその他の絵や文字などの下地が見えなくなることもなく、情報表示パネル4による表示情報と下地の情報とを重ね合わせて見ることができる。

【0059】そして、マトリクス表示部4aに必要な情報だけを表示できるので、遊技者による表示情報の確認が簡単化する。更に、情報表示パネル4のマトリクス表示部4aに、中パネル3に設けていたLED形の表示ランプに代わるランプマークM1～M3、M1aを表示するため、複数のLED表示ランプを省略して構成を簡単化することができる。

【0060】情報表示パネル4が、EL素子25を透明なガラス基板25aに固定した構成であるため、情報表示パネル4を薄型に構成できるし、表示データに対応するパルス電圧をEL素子25に印加したりするだけで、表示させることができるから、表示制御を簡単化することができる。また、情報表示パネル4を前面パネル2の背面側に配設したため、情報表示パネル4を前面パネル2で保護することができる。照明機構31を各図柄表示部5a～7a毎に、回転リール5～7の内側に設けたので、照明機構31を各回転リール5～7内側の空きスベ

ースを有効活用してコンパクトに設けることができる。

【0061】本発明は、以上説明した実施形態に限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で種々変更することができる。

1) 表示ランプの代わりのランプマークM1～M3、M1aをマトリクス表示部4aにドットパターンで表示する場合を例にして説明したが、表示ランプの代わりの1または複数のランプマークをセグメント表示部に設け、各ランプマークをセグメント表示するように構成してもよい。

【0062】2) 前記回転リール5～7やリール駆動モータ51～53に代えて、図柄表示部5a～7aに夫々対応する3つの液晶ディスプレイを設け、それら液晶ディスプレイに図柄を夫々スクロール表示させることのできる表示制御手段を設けてもよい。尤も、3つの液晶ディスプレイを1つの横幅の大きな液晶ディスプレイとして構成し、その画面に図柄表示部5a～7aに相当する3つの表示部を設けてもよい。

【0063】3) 前記照明機構31に、R、G、BからなるLED組を複数組分設けるようにしてもよい。この場合、ランプハウス33を大型化して設けたり、ランプハウス33内面を乱反射可能に形成するようにしてもよい。また、発光させる色の種類によって、赤LED34Rや緑LED34Gの数を青LED34Bよりも多くする等、同数でなくてもよい。

【0064】4) 前記発光ダイオード(LED)に代えて、レーザ発光素子等、複数色に発光可能な各種の発光素子を用いてもよい。

5) 前記EL素子25の発光層を、ZnS(硫化亜鉛)以外の蛍光体で構成し、緑色や赤色や青色等、蛍光体特有の発光色に発光可能に構成してもよい。また、情報表示パネルに光の3原色(RGB)に発光可能な3枚のEL素子を組み込み、カラー画像を表示可能に構成してもよい。

6) 9リール式のスロットマシン等、種々のスロットマシンに本発明を適用し得ることは勿論である。

【0065】

【発明の効果】請求項1の発明によれば、以上説明したように、前面パネルの背面または背面近傍に、複数行複数列のドットを介してドットパターンで表示可能なマトリクス表示部を備えた光透過性のある情報表示パネルと、任意の色の光で照明可能な照明手段とを設けたので、複数の入賞ラインのうちのメダル投入で有効化された入賞ラインだけを表示させたり、複数文字のメッセージや絵図や線画をドットパターンで表示させたりすることができる。更に、照明手段により、任意の色の光で照明することができる。従って、遊技者は視線を移動させることなく、回転リールと各種情報を明瞭に見ることができ、より遊技に集中することができる。

【0066】例えば、情報表示パネルのマトリクス表示

部に、説明情報やメッセージなどの文字、「当たり」や「大当たり」や「リーチ状態」のときなどに、ゲームを盛り上げるような種々の絵図、メダル投入枚数に応じて有効化された入賞ラインなどの線画等の情報表示を表示することができる。その結果、情報表示の汎用性と自由度を格段に向上させ、スロットマシンの面白さ及び性能を改善することができる。

【0067】しかも、情報表示パネルは光透過性のものであり、照明手段により照明される適切な色の光を適宜選択することによって、情報表示パネルに表示された入賞ラインや絵図等を明瞭に且つ効果的に見せることができ、その着色した光により、より効果的にゲームを盛り上げることができる。

【0068】請求項2の発明によれば、前記各図柄表示部に設けられた回転リールの外周部を半透明に構成し、前記照明手段を各回転リールの内側に設けたので、照明手段を各回転リール内側の空きスペースを有効活用してコンパクトに設けることができる。しかも、半透明である回転リールの外周部を介して広角度に且つ均一に拡散させて照明することができる。その他請求項1と同様の効果を奏する。

【0069】請求項3の発明によれば、前記情報表示パネルのマトリクス表示部は、複数の図柄表示部に対応する位置に、文字や絵図や複数の入賞ラインをドットパターンで表示可能に構成され、前記照明手段は、少なくとも情報表示パネルの発光色と同系色の光と、情報表示パネルの発光色と補色関係にある光を切換えて照明可能に構成されたので、情報表示パネルの発光色と補色関係にある光で照明しながら、メダル投入毎に、投入枚数に応じて有効化された入賞ラインや文字や絵図を、複数の図柄表示部に対応させてドットパターンで明瞭にかつ際立たせて表示できる。また、情報表示パネルの発光色と同系色の光で照明することで、これら入賞ラインや文字や絵図を見えにくくすることができる。その他請求項1又は2と同様の効果を奏する。

【0070】請求項4の発明によれば、複数の前記ドットパターンからなる表示データが予め記憶されたメモリと、前記マトリクス表示部を駆動して前記複数の図柄表示部に対応する位置に前記メモリに記憶された表示データを表示させる表示制御手段と、前記照明手段を駆動し、前記マトリクス表示部に表示される表示データの表示色に対して少なくとも同系色と補色とに切換えて発光させる照明切換え手段とをさらに備えているので、種々の表示データを容易に表示できるとともに、表示データの表示色に対して同系色と補色での照明を確実に行うことができる。その他請求項3と同様の効果を奏する。

【0071】請求項5の発明によれば、前記情報表示パネルが透明EL（エレクトロルミネッセンス）パネルであり、前記照明手段は赤、緑、青に夫々発光可能な3種類の光源を有するので、EL素子に設けた蛍光体に電界

を印加し励起発光により表示することができ、表示情報パネルを薄型にコンパクトに構成でき、情報表示パネルの駆動制御如何により情報表示パネルに動画を表示させることも可能になる。しかも、赤、緑、青に夫々発光可能な3種類の光源を組合せて発光させるので、赤、緑、青以外に、橙色や桃色や黄緑等の所望の色の光で照明でき、情報表示パネルに表示された入賞ラインや絵図等を効果的に表示させたり、見えにくくしたり、更にはゲームを効果的に盛り上げることができる。その他請求項1～4の何れかと同様の効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の実施形態に係るスロットマシンの正面図である。

【図2】スロットマシンの要部拡大縦断側面図である。

【図3】照明機構の分解斜視図である。

【図4】前面パネルと情報表示パネルと中パネルの分解斜視図である。

【図5】情報表示パネルの背面図である。

【図6】スロットマシンの制御系のブロック図である。

【図7】表示データメモリに記憶した表示データを示す図表である。

【図8】情報表示パネルに表示した表示例を示す図である。

【図9】スロットマシンの制御系の機能ブロック図である。

【図10】情報表示パネルに表示した説明情報の表示例を示す図である。

【図11】1本の入賞ラインと説明情報を表示した表示例を示す図である。

【図12】3本の入賞ラインと説明情報を表示した表示例を示す図である。

【図13】5本の入賞ラインと説明情報を表示した表示例を示す図である。

【図14】回転リールが回転中のときの表示例を示す図である。

【図15】左端の回転リールのみを停止させたときの表示例を示す図である。

【図16】リーチ状態における表示例を示す図である。

【図17】リーチ状態における表示例の変形例を示す図である。

【図18】リーチ状態における表示例の変形例を示す図である。

【図19】リーチ状態における表示例の変形例を示す図である。

【図20】大当たりにおける表示例を示す図である。

【図21】大当たりにおける表示例の変形例を示す図である。

【図22】リーチ目における表示例を示す図である。

【図23】従来技術に係る図1相当図である。

【符号の説明】

1 スロットマシン  
 2 前面パネル  
 3 中パネル  
 4 情報表示パネル  
 4 a マトリクス表示部  
 5 回転リール  
 5 a 図柄表示部  
 6 回転リール

6 a 図柄表示部  
 7 回転リール  
 7 a 図柄表示部  
 25 EL素子（エレクトロルミネッセンス素子）  
 31 照明機構  
 34 R 赤発光ダイオード（赤LED）  
 34 G 緑発光ダイオード（緑LED）  
 34 B 青発光ダイオード（青LED）